AU-DELÀ DE NIŠ

Un contexte pour le jeu de rôle *L'Empreinte* et autre jeux dans la forêt de Millevaux

Par Claude Féry

Dans les Balkans, une bande d'enfants Roms coincés entre des adultes qui les exploitent et des ruines maudites.

NIŠ

Les autres vivent dans une certaine opulence au regard des critères de la communauté.
Le **Vojvoda** assure la sécurité de ses sujets et administre, avec l'aide de la **Diète**, la cité. Ses soldats ont fière allure et montent une garde vigilante aux frontières. Ils sont armés de vieux fusils et de sabres qui s'avèrent plus qu'efficaces pour contenir les bandes de pillards qui rançonnent l'archipel des cimes. La **Duchovia** dissuade toute incursion à la frontière septentrionale et contient aisément l'appétit de **Beograd.** Au sud, la **Voïvodie de Sofia** inquiète plus depuis qu'un Homme Noir est à sa tête. Les rives de la **Nišiva** sont fertiles. La paysannerie est industrieuse et arrache à la terre sa subsistance. Une cohorte de bûcherons entretien les frontières et repousse les limites de la **Forêt qui Avance**.
Des spécialistes, outillés par le **Docteur Vladimir,** un savant des terres **Franques**, arpentes celles-ci pour prévenir toute intrusion de **Duchov**.
En dehors de la période hivernale, très rude, on mange à sa faim.
La cité est pour ainsi dire prospère.

Voïvode est un terme d'origine slave, qui désigne au départ le commandant d'une région militaire. Dérivé du slavon, *voï* (armée) et *voda* (qui conduit), il était utilisé à l'époque médiévale dans toute la zone de l'Europe centrale et orientale.
En Serbie, la région de Voïvodine porte son nom en souvenir de ce titre, porté par les différents princes serbes qui ont gouverné ce territoire. Malgré son origine slave, il est aussi utilisé en Roumanie, pays de langue romane, et en Hongrie, pays de langue finno-ougrienne.
Les *voïvodes* avaient mandat pour gouverner, présider l'assemblée (diète ou divan), faire appliquer les lois, envoyer des ambassadeurs, lever les impôts, lever des troupes ou affréter des flottes pour le compte du souverain qu'ils

représentaient (Pologne, Transylvanie, Serbie, Monténégro) ou dont ils étaient les vassaux (Moldavie, Valachie).
Aujourd'hui, la graphie la plus communément usitée en français est *voïvode*, mais on rencontre encore parfois les formes *voiévode*, *woïwode*ou *voévode*.

Ces variantes tiennent essentiellement au fait que le terme a été traduit à partir de plusieurs langues à différentes époques.

À titre d'exemple, sont données ci-après quelques-unes des formes prises par ce terme dans la langue d'origine :

•forme polonaise : wojewoda
•forme serbo-croate : војвода/vojvoda
•forme russe : воевода/voïevoda
•forme bulgare : войвода/voïvoda
•forme roumaine : voievod/voevod
•forme hongroise : vajda

Le **Vojvoda Midhat Pasha** est un grand **Serde**, fier des traditions militaires héritées de ses aïeux.
Il a toute confiance dans les inventions et théories du **Docteur Vladimir**.
Il exerce son pouvoir avec fermeté et autorité.
Il n'accepte guère la contradiction.
Il se flatte d'être un despote éclairé.
Il méprise les **Roms** et tolère les exactions de sa soldatesque.
Il craint les **Duchov**.
Il aspire à une vie longue, la plus longue possible et prospère !

La **slivovitz** est un spiritueux slave sec fait à partir de quetsches, proche de la *rakia*. La **slivovitz** originale distillée et consommée en milieu rural avoisine les 80 % d'alcool.
Les familles campagnardes en font souvent de grandes quantités (entre 100 et 200 litres) après la saison des quetsches. Cette réserve permet de faire l'année et est aussi utilisée comme désinfectant ou nettoyant.
On en trouve en Macédoine, Serbie, Bosnie-Herzégovine, Croatie, Bulgarie, Tchéquie, Slovaquie, Pologne.

Les Roms

La ronde

La Communauté des Hommes, (*Roms*) est reléguée à la périphérie de Niš. Méprisés, considérés voleurs, sales et ignorants par les « autres », ses membres subsistent dans les ruines d'un ensemble collectif totalement délabré. Le respect des traditions est le ferment de la communauté. On ne naît pas Homme on le devient : en s'inscrivant dans la ronde initiée par les aïeux, par son ingéniosité on accumule une fortune suffisante pour contracter mariage. Alors, la famille peut prospérer et les enfants pourvoiront aux besoins de leurs aînés par leur labeur en récompense de la liberté promise.

Vladimir

Étymologie de **Vladimir** : provient du germain "*wald* et *maro*".
Le prénom signifie "gouverner et paix".
Oncle **Vladimir** est le doyen. Il est le chef des familles. On le considère sévère mais juste et ses jugements sont, d'ordinaire, respectés.
Austère calme et observateur, c'est le pilier de la communauté et ce rôle lui pèse. Il aspire à une vie plus légère et envie la simplicité de **Klodt**.
Attitudes face à la Menace : combattre la Menace ou ressentir de la fascination pour la Menace.

Oncle Yarilo

(nom du Dieu de la fertilité slave)
Yarilo, ou Yuri pour les autres, est un traditionaliste à ses heures. Attachés à ce que peuvent lui procurer les dinars, il attend de tous les membres de sa famille qu'ils s'échinent pour lui procurer le confort qu'il mérite. Sybarite, époux infidèle et tyrannique, il est insatiable.
Attitudes face la menace : agir selon ses propres objectifs dans l'ignorance de la menace ou combattre la menace.

Ernust

Ernest est un prénom masculin, issu du germanique *ernest* (cf. vieux haut allemand *Ernust* «fermeté, sincérité, combat», moyen haut allemand *ernest*, allemand *ernst* «sérieux», vieil anglais *eornost* «sérieux, zèle, combat», anglais *earnest* «sérieux»).
Énergique, volontaire, parfois intransigeant. Parmi les oncles, il est sans doute le plus exigeant. Il est également craint par ses pairs.
Attitude face la menace : combattre la menace.

Oncle Klodt
L'oncle est un contemplatif. Toujours très élégant, il s'octroie de longues balades aux limites à la lisière de la Duchovia. Effacé au regard de ses pairs qui le moquent ou le rudoient, il a la parole rare.Très habile de ses mains, on requiert ses services pour rafistoler des objets des aïeux. Il adore la musique et joue admirablement du violon.
Attitudes face à la Menace : se rapprocher par erreur de la Menace ou fuir la Menace.

Oncle Orloff
L'oncle élève ses poules avec passion. Fier des traditions de sa famille, il méprise les «autres» qui le lui rendent bien.
Lunatique, impétueux, autoritaire et véhément. En raison de son tempérament il est craint par tous les enfants. De plus il s'adonne souvent à des orgies de **slibovitz**.
Attitudes face à la Menace : agir selon ses propres objectifs dans l'ignorance de la Menace ou fuir la Menace.

Oncle Marcel
Marcel est un prénom masculin français, d'origine latine, de *Marcellus*, diminutif du prénom *Marc* signifiant « voué au dieu Mars.»
Marcel a longtemps porté les armes de la voïvodie. Il est né hors du cercle. Entré dans la danse, il n'entend pas en sortir. Toutefois, sa voix a moins poids que celle des autres oncles.
Paisible, volontaire, taiseux, et travailleur.
Attitude face à la menace : combattre la menace, ressentir de la fascination pour la menace.

Oncle Theudbald
Thibault provient du germain *theuld*, peuple et *bald* hardi
Créatif, rêveur, imaginatif. Parfois velléitaire.

Oncle Dušan
Dušan (douchane en Français) est un prénom slave de genre masculin. Il est en usage dans les langues slaves, très courant en slovaque, tchèque et serbe.
En alphabet cyrillique serbe on peut l'écrire *Душан*.
Dušan signifie Âme, Esprit.

Les enfants

Ngoc Luyen est un enfant acheté au marché par l'**Oncle Yarilo** pour ses compétences et pour la beauté de sa très jeune sœur **Kim**.
Ils sont maintenus enfermés par leur maître et ne sortent que pour accomplir les tâches qui leurs sont dévolues.
Il sont originaires de **Little-Hô-Chi Minh-Ville**.
L'**Oncle Yarilo** est convaincu que les tréfonds des **établissements E.I.** recèlent des trésors insoupçonnés. Toutefois, identifier ce qui fonctionne dans ce fouillis relève pour lui de la gageure. **Ngoc Luyen** est là pour cela. L'Oncle ne se risque pas à l'intérieur, mais dispose de la jeune **Kim** comme levier auprès de **Ngoc Luyen**.
Attitude face à la menace : fuir la menace.

Neuf X est une enfant achetée au marché par l'**Oncle Yarilo** pour sa beauté.
Toutefois c'est une esclave revêche, qui jamais plus ne cédera à ses désirs.
Elle ne parle pas aux adultes et reste le plus souvent dans le campement auprès de **Fougère**.
Il lui arrive parfois d'accompagner l'**Oncle Klodt** dans ses errances.
Elle est une *passeuse* renommée bien que n'étant pas née dans les familles.
Elle doit son sobriquet au tatouage qui orne son cou et la paume de sa main droite.
Attitudes face à la Menace : fuir la menace ou agir selon ses propres objectifs dans l'ignorance de la menace.

Les autres adultes

Bogoris est un prénom d'origine bulgare qui signifie petit ou loup.
Bogroris est un tenace ferrailleur *Serde*. En raison de sa petite taille et de sa naissance obscure il n'a pas intégré la soldatesque de **Niš**, Mais à raison de son tempérament et de son ingéniosité, au mépris de la condescendance de ses pairs, il a prospéré de ses recherches, suffisamment pour fumer encore du bon tabac malgré ses soixante ans bien sonnés.
Attitude face à la menace : agir selon ses propres objectifs dans l'ignorance de la Menace ou combattre la menace.

Sergueï est un ferrailleur **Serde** opportuniste. Sa condition actuelle lui répugne, mais il lui reconnaît l'avantage d'avoir découvert des abris sûrs contre la vermine qui infeste la ville. Il est audacieux et convaincu que des trésors insoupçonnés dorment sous les halliers de la **Forêt qui Avance. Courageux**, mais pas téméraire, il épie les petits des Roms. Ceux-ci le mèneront tôt ou tard à une cache recelant les merveilles du temps jadis qu'il convoite. A défaut d'autre qualité, il est patient..enfin jusqu'à un certain point et n'hésiterait pas à brusquer les choses, s'il éprouvait le sentiment que cela lui permette de favoriser l'issue opportune qu'il guette.
Attitude face à la Menace : fuir la Menace.

Gaïus erre au sein des forêts-aux-murmures vêtu de la tourbe et du limon originel dont les tribus ont toutes émergées. Ses mains noueuses étreignent son bâton de marche, taillé dans une basse branche de Cornouiller. Une effigie de **Triglav** pend autour de son cou. Ses cheveux mêlés de brindilles et de boue, couvrent jusque ses cuisses. Les communautés éparses établies dans les ruines de **Mogadovosk** l'appellent lorsque les chants mauvais les noient. Certains le craignent et le considèrent possédé par les âmes torturées des forêts.

Debout est ce qui subsiste de la compagne de **Gaïus**. Elle fut prise dans le sillage de la **Horde des Mutilés**. Son corps autrefois gracile et imberbe, gorgé de l'*égrégore* qui baigne la horde a évolué. Désormais, elle erre, tout à la fois émissaire tentatrice de la **Horde** et victime, qui, confusément sent le vol horrible dont elle a été victime. Peu de mots subsistent en elle. Des gestes épars affectueux, qu'elle chérit entre tous et qui la préservent de sombrer totalement aux assauts de l'esprit mimétique et indistinct de la horde. **Le Berger** conserve pour elle une aura inquiétante. Et c'est de ne l'avoir pas côtoyé, de ne pas avoir subi ses prêches, ses chants, qu'il lui subsiste des traces d'humanité.
Réplique : « Moi debout, moi fille brave… Moi douce comme le corail ».

Radu est un clochard magnifique qui hante les forêts de Millevaux. Enjoué, communicatif, voire bavard, il ne cesse parler. Le plus souvent seul, mais parfois avec d'autres hommes ou animaux .Sa mémoire lui joue des tours parfois pendables, mais il demeure insouciant et poursuit inlassablement son errance. Le syndrome de l'oubli l'empêche de quitter la vallée de **Nišava**.
Il brode des histoires auxquelles il entreprend de donner vie et ne cesse de faire ces adieux à la petite communauté de ferrailleurs.
Attitudes face à la Menace : agir selon ses propres objectifs dans l'ignorance de la Menace, Se rapprocher par erreur de la Menace.

Vadim est un prénom d'origine slave qui dérive du terme **Volod** qui signifie règle ou autorité.
Vadim est l'un des rares errants des désolations de **Niš**, un hardi ferrailleur, qui n'a toléré aucun joug sinon celui de son bon vouloir.
Son esprit est rongé par l'oubli et son corps perclus de douleurs liées à la *sepsie* que charrie la **Niševa**.
Attitude face à la menace : agir selon ses propres objectifs dans l'ignorance de la Menace ou combattre la menace.

Ikoko est un émissaire de la **Horde des Mutilés**. Son corps étique et sa faible vitalité ne légitiment pas une emprise de tous les instants. Dès lors il jouit d'une relative indépendance d'esprit. Toutefois, dans ses chairs et en sa mémoire, résident les racines de l'esprit collectif qui anime la **Horde**. Son discours est décousu et une pensée l'obsède : recouvrer l'origine de son nom, et plus encore, embrasser, ne fut-ce qu'un fugace instant, le souvenir de ces ancêtres lointains venus d'**Afrika**.
À bien des égard, il est un vieillard charmant, touchant dans son désarroi.
Réplique : « Le Seigneur est mon berger. Je ne suis qu'une galeuse brebis égarée ».

Lieux et artefacts

La Cascade est le point d’eau du campement.

En fait de cascade il s’agit là de la résurgence de la station d’épuration du complexe industriel **E. I.** d’avant le **Grand Marasme**.

L’eau est colorée et chargée d’une forte odeur de végétaux en décomposition.

La diarrhée est la selle commune au sein du campement !

La Coulée se situe à la lisière occidentale du campement.
Cette trouée dans la **Forêt qui Avance** est la clairière qui mène les enfants au termes d’un chemin balisé par l’usage jusqu’aux décombres desquels ils exhument les vestiges du passé pour leurs aînés.
Ce lieu est inquiétant.
Il est particulièrement craint par **Onde** et **Fougère**, plus sensibles aux manifestations des **Duchov**.
S’éloigner de la sente c’est risquer de se perdre dans les *limbes* du pays des esprits, **Duchovia**.

Le refuge
Les enfants s’y réfugient lorsque les cris et les coups pleuvent ou quand la peur rode autour du campement.
Il s’agit d’une épave d’un antique véhicule rongé par la végétation, proche de La Coulée…
Les plus jeunes y dissimulent leurs trésors.

Le Château
Le Château se situe sur la colline boisée qui domine le campement.
Les jeunes enfants y errent et y inventent des jeux qui leur permettent de dominer leurs peurs et de tromper la faim ou l’angoisse que ceux partis en expédition ne reviennent pas.
La Gagne, Flamme et Boule y passent le plus clair de leur temps.

La Porte
La porte est le seuil du domaine des enfants.
La porte d’accès au complexe E.I. dissimulée par la végétation et la carcasse rouillée du refuge. C’est le passage secret vers leur antre, ou aucun adulte ne peut se risquer. C’est le précieux secret que tous partagent et qui les lie.

Le Salon (d'Onde)
La douce **Onde**, musicienne et *passeuse* y passe son temps libre.
Ce salon est le quartier général des adolescents de la bande.
Il est situé sur aile relativement préservée du complexe **E.I.**

La Voie
La Voie est une antique route sud-nord est. Elle est parsemée des vestiges du temps d'avant le **Grand Marasme**.
La voie est périlleuse. Seuls les Roms et les désespérés s'y hasardent. Toutefois, parfois des caravanes d'aventureux colporteurs, dûment escortées, s'y risquent sur sa portion sud reliant **Sofia** à **Niš**.
Elle est jonchée d'obus aux charges dormantes, de mines anti-personnelles et de terribles artefacts du temps jadis, imprégnés de l'esprit des aïeux.

La poupée de Prypiat
Cette poupée gît démembrée à la lisière de la **Forêt qui Avance**, non loin du refuge. Elle est gorgée d'égrégore. Celui de la petite fille qui l'étreignait terrorisée alors que pleuvaient les obus alentours. Elle avait quittée, avec sa parentèle ses terres ancestrales déshéritées pour fuir la faim et la folie qui y régnaient. De fait, elle a trouvé avec les siens une fin odieuse. La horde d'affamés qui se massait aux frontières de la voïvodie a été anéantie par une vigoureuse canonnade **Serde**. Son chant attire tant les passeuses ou les esprits éveillés que l'insatiable horde guidée par l'une de ses émissaires. Debout y entend les échos confus des lieux de sa naissance. Et c'est elles qui conduisent la horde à **Niš**,

Le pendentif
Le pendentif et le casse-tête sont des artefacts **afrikans** susceptibles d'aider **Ikoko** dans sa quête et qui sait emporter une victoire provisoire sur la Horde ?
Toutefois, ils sont gorgés d'égrégore et leurs découvreurs ou détenteurs, en dehors du mutilé, devront affronter le passé tumultueux de leurs anciens propriétaires.
Casse-tête : guerrier **massaï** venu prendre sa revanche sur les *corbeaux*.
Pendentif : gri-gri protecteur de l'une des premières victimes du virus HX.

La Horde des Mutilés

D'aucuns considèrent La Horde des Mutilés comme le dernier groupe d'hommes libres des **Balkans**. Un ramassis de fous et d'éclopés qui parcourent les terres ravagées pour y glaner leur pitance.

Plus qu'un ramassis d'errants galvanisés par l'illuminé **Vuk Rustoviš**, la horde est devenue à mesure de l'emprise grandissante qu'exerce **Le Berger** sur ses ouailles, une entité qui absorbe les peines et les craintes, les espoirs et les chairs.

Les plus proches, rongés par la cuisine impie du **Berger**, constituent une entité plurielle et avide qui chasse ses proies toujours plus nombreuses.

Une nouvelle espèce est née !

Duchovia

Duchovia est le territoire sauvage de la **Forêt qui Avance**, une portion, tout au moins, que les efforts démesurés déployés par le **Vojvovda** ne sont pas parvenus à arracher à l'emprise des **Duchov.**

La forêt est toujours nimbée d'une brume épaisse et les sols gorgés d'une eau putride.

Cette portion de la haute vallée de la **Nišava** fut autrefois le théâtre de grandes et sanglantes batailles.

On considère que ces terres ont la faveur des **Duchov** parce qu'ils trouvent un terreau fertile à leurs desseins.

La Tourbière aux Aïeux

La **Tourbière aux Aïeux**, est la tourbière située à la lisière de la **Duchovia**.

En son sein, sur un îlot noyé parmi les joncs, reposent les dépouilles dans la **Ćele kula.**

C'est un sanctuaire sacré tant pour les Roms, que pour les Serdes.

Tous craignent cependant l'imprégnation par l'esprit des morts.

Les processions sont toujours accompagnées par une passeuse à même de les apaiser.

Le Duchov

Les chevelures collectées par les eaux des **Trois** tissent des nids.

Les algues s'y enchevêtrent.

Les boues chassées par les pluies de rouilles roussissent les berges.

Les amas croissent.

Bientôt, des oiseaux y séjournent.

Les brindilles soigneusement choisies s'adjoignent aux monticules.

Ainsi, les œufs de ces inépuisables marcheurs de vent sont enrubannés des songes chuchotés, des espoirs inassouvis des femmes et des hommes.

Lorsque ces hommes glanent les œufs pour tromper leur faim, il remâchent leurs pertes et leurs défaites.

Elles mûrissent en eux. Elles croissent. Elles suintent.

Parfois, d'espiègles et imprudents petits d'hommes se risquent sur les berges boueuses.

Alors, si le nid est mûr, il se dérobe puis se referme sur l'inconscient.

Sous les eaux turbides, pris dans la nasse végétale nourrie de ces désirs déposés ici par les restes d'hommes, l'enfant se noie.

Des affres de son désespoir, il engendre.

Dans le cercle distendu de cheveux des morts et d'ajonc roussis, son dernier regard croise celui du soleil pale. Il naît.

Bientôt, lorsque ses chairs seront suffisamment distendues, lorsqu'il sera enfin baigné par les chuchotements des cinq, il quittera son lit.

De la boue, ruisselant de l'eau fangeuse, il émerge.

Avide, le **Duchov** n'est que FAIM.

Une faim insatiable.

Son âme noyée dans les eaux des souvenirs décatis n'aspire qu'à entendre la belle ordonnance des profondeurs.

Il brise les joncs, et les assemble. De ses bâtons à mots il lance sur la **Duchovia** ses premières ondes.

Il chante les rêves perdus des temps assoupis.

Le **Duchov** façonne de son chant profond, en harmonie avec les boues et les eaux, les terres alentours.

Les Marcheurs de Vide Cascade sont les **Duchov**, qui arpentent les lisières de la **Forêt qui Avance**.

Ce sont les émissaires d'une armée en marche.

Les nouveaux maîtres de l'**Archipel des Cimes** ?

Ils parcourent aussi les rêves des esprits les plus sensibles et sont craints par tous.

Les Oreilles de Gavreau

Elles constituent la meilleure arme dont dispose **Niš** pour se prémunir des incursions des **Duchov**.
Cette invention du **Docteur Vladimir,** un éminent chercheur **spitalier** d'origine franque, permettent au Gué de prévenir les populations des vagues acoustiques que lancent les **Duchov** depuis la **Duchovia**.
Les points d'observations sont placés sur les hauteurs isolées qui dominent le territoire de la Voïvodie.

L'œil écoute.

Les Can'lurs

Les Can'lurs ou canons lurs sont les armes soniques développées par le Docteur Vladimir pour lutter contre les Duchov.
Leur efficacité est discutée.

INFRAZVUK

Selon l'une des nombreuses théories scientifiques qui tentent d'expliquer l'observation des fantômes, la réponse pourrait être infrazvuk.

Les hommes voient avec les yeux, pas avec les oreilles. Et cependant, selon les scientifiques, ces "hallucinations" sont provoquées par ce son à basse fréquence que l'oreille humaine ne peut percevoir. Même si nous ne l'entendons pas, notre corps est affecté, lorsqu'il est très puissant. Comme nous l'avons déjà mentionné, infrazvuk est un son d'une très basse fréquence, inférieure à 16-20 Hz, que l'on n'entend pas. Cela ne veut pas dire que cela ne nous affecte pas. Au contraire. Les infrasons produits à l'occasion de nombreux phénomènes ordinaires et moins communs depuis la chute de la météorite à travers les vagues d'ondes répandues à la surface de l'eau résonnent dans les canalisations des maisons. Dans la nature, l'infrason est produit assez souvent et joue un rôle très important. Par exemple, les éléphants peuvent aussi communiquer entre eux sur des centaines de kilomètres.

En ce qui concerne l'homme, les infrasons génèrent plus d'effets négatifs que d'effets positifs. Pour beaucoup de gens la perception des infrasons peut causer des maux de tête, des sentiments inexpliqués, de la peur et même la dépression. Et qu'est-ce que cela a à voir avec les fantômes? Infrazvuk a encore un effet sur les humains, dont nous ne nous souvenons pas encore. Basse fréquence peut «faire vibrer» l'œil humain de telle sorte que l'on peut voir une réalité déformée, ou si vous voulez, des «hallucinations», par exemple sous la forme de figures humaines vagues. Quand il se combine avec des sentiments inexpliqués de crainte et de malaise, nous avons un cas typique de celui qui pense à tort qu'il a vu un fantôme.

De tels effets des infrasons chez l'homme ont été scientifiquement prouvés par plusieurs expériences. Le précurseur en la matière est Vica Tandy de l'Université de Coventry en Angleterre. Dans l'un des laboratoires de l'université, lui et ses collègues ont toujours ressenti une peur, une gêne et une paranoïa inexpliquées. Beaucoup se sont également plaints de voir des personnages sombres et mystérieux par leur vision périphérique, mais quand ils tournent la tête, il n'y a rien. Finalement, Tandy a déterminé la cause de ces événements quand il a découvert un ventilateur dans le laboratoire qui émettait un son à basse fréquence, plus précisément à 18,98 Hz.

<u>CAS N° 89756-569- Vladimir Vaňo.</u>

Parfois je vois des esprits
"Au début, j'avais peur, ils étaient partout. Aujourd'hui, je peux les fermer et ne pas voir leur présence. J'ai appris à vivre dans un monde double », explique Vladimir Vaňo

Babka Strayanka Elle était une enfant gaie, espiègle, parfois un peu amère. Il aimait rencontrer sa grand-mère, sachant raconter des histoires. "Ma mère m'a dit une fois que la vieille femme est une vieille femme", dit Vladimir. "J'étais un adolescent, alors je me suis moqué d'elle et je n'y ai même pas cru. Jusqu'à ce qu'il y ait une tempête au milieu d'une journée ensoleillée, et alors qu'elle n'était pas dans le ciel, elle a dit qu'une tempête allait se briser en cinq minutes. Pendant un moment, nous nous étions cachés de la foudre. "
Il commença à s'inquiéter, il pensait qu'il était une sorcière. Il a été découvert plus tard que presque tout le monde avait le pouvoir de prédire l'avenir. Ils sont seulement inhibés ou ne sont pas conscients de leurs capacités.
Il n'avait que seize ans lors de sa première véritable vision. Il avait peur d'en parler, les gens penseraient que c'était un imbécile. Alors qu'il marchait dans la rue, il a rencontré un homme de 50 ans. Il l'a glacé parce qu'il s'est rendu compte qu'il voyait son destin. Il savait qu'il aurait un accident dans un mois et n'y survivrait pas. Sa vision a été confirmée plus tard quand sa mort lui a été rapportée.
Il avait observé des choses terribles à partir de là. "Les gens dans la rue ne m'étaient soudainement plus étranger, j'ai vu leur aura et je percevais l'apparition de leurs maladies. Ou je savais quand quelqu'un serait mort ", dit Vlado. "Malheureusement, presque toujours mes prédictions se sont accomplies …"

Il voit aussi a pièce vide. Plus tard, il a appris à contrôler son don et a ignoré la vision. Quand il a rencontré sa voisine - également une tante, elle lui a levé beaucoup de doutes.
"Buci neni était une femme incroyable. Elle avait beaucoup de chats noirs et elle aimait beaucoup parler. Elle était comme ma grand-mère, je jouais avec ses cartes et, pour la première fois, je suis parvenue à une vrai prédiction », dit Vlado avec enthousiasme.
"Maintenant, il y a un esprit", dit Vlado. "Il se tient derrière ton épaule gauche", et montre quelque part dans le vague. "C'est un petit garçon qui te garde. Quelque chose comme un ange gardien. Je le vois très clairement, ce n'est pas un personnage flou et inintelligible comme certaines personnes. Elle dit que quand elle était petite, elle était une bonne assassine.
Quand Vladimir avait vingt ans, il lui a sauvé la vie. "Elle était une forte fumeuse, mais il ne l'a pas laissée mourir. Mais j'ai vu un désordre terrible dans le corps », se souvient-il et il joue avec un pendentif en noix de coco qui lui pend autour du cou. "Je l'ai envoyée au spital. L'hygiéniste m'a dit plus tard quelle avait une tumeur sur ses poumons. "

Vlado prétend être guérisseur. «J'ai le don de guérison», explique-t-il. "J'ai avalé une petite fille. Elle se plaignait d'une douleur thoracique et prétendait que son cœur était quelque part dans ses os. "Bien sûr, personne ne la croyait. Mais une enfant ne peut pas se tromper. Il est allé à elle, a parlé et a commencé à la guérir. Pendant quelques minutes, la douleur s'est calmée. Les gens se pressaient, considéraient cela comme un miracle. Il prétend toujours qu'il l'a juste aidée.
Une femme qui avait un problème avec sa fille est venue à Vlado. Elle était endormie, endormie et morose. "Je l'ai regardée quand je l'ai regardée. Son aura avait un visage inanimé. Ma mère était soulagée que les médecins ne puissent pas aider même les médecins. "Il a trouvé son grand frère très amoureux d'elle. Il a commencé à se consacrer à elle, à jouer ensemble et à parler. Peu à peu, son visage a repris des couleurs, et quand ils couraient, c'était magnifique d'observer le changement. Elle est née de nouveau.
Vlado aurait aussi été témoin de vies antérieures. "Il y avait un garçon derrière moi aussi. J'ai découvert qu'il était tombé dans une tombe creusée dans sa vie passée. Il trébucha, ne pouvait pas bouger, avait peur qu'ils l'enterrent vivant. Il a crié peur jusqu'à ce qu'ils l'aient aidé. Et la peur sous forme de rétribution a été transférée à la vie présente.
Vlado nettoya son aura. Après un mois, le garçon lui a écrit une lettre. Il l'a remercié de ne pas avoir exigé de paiement.

Déroulé

La première tentation sera en lien avec l’une des péripéties vécue par le groupe d’enfants.
L’un des plus jeunes, afin d’atteindre un artefact chargé d’égrégore, se sera mis gravement en danger
Alors, entrera en scène l’un quelconque des émissaires, friand de cette chair fraîche et qui au nom de la horde promettra un prodige étrange, une guérison miraculeuse.
Par exemple Une chute dans les profondeurs du tunnel qui s’effondre aux abords du **Refuge**, laissant **Boule** hurlant, la jambe brisée, victime d’une fracture ouverte, gisant sur un sol grouillant de scolopendres dérangés par la lumière.
Autre exemple, les filles, (**La Gagne** et **Halima**) se disputent la découverte de la P**oupée de Prypiat**. Celle-ci exerce déjà son emprise sur chacune d’elles. Elles en viennent aux mains et **La Flamme**, **Boule** et **La Sauge** enveniment la situation en encourageant **La Gagne**.
Un mauvais coup portée avec la hargne, la haine qui enfle. Le goût du sang, la peur ... La mort promise pour **La Gagne**...
Quel souhait formuler ?
L’*Emprise* guette.

Solipsisme
nom masculin
Philosophie
Théorie d'après laquelle il n'y aurait pour le sujet pensant d'autre réalité que lui-même.

Ressources & Crédits

Partie audio et commentaires, par Claude, Gabriel et Mathieu Féry

Tableau Pinterest d'illustrations pour Au-delà de Niš

Polices utilisées (gratuites pour un usage non commercial) :
Day Roman, Powderfinger Type, Courier New